

Pengembangan Pembelajaran Atletik pada Sekolah Dasar Kelas V

Siskariyanti

Universitas Katolik Santo Agustinus Hippo
siskariyanti_99@yahoo.com

Tria Muhamad Aris

IKIP Budi Utomo
triamuhamadaris@budiutomomalang.ac.id

Abstract: *This research aims to develop athletic learning based on grade V Elementary School. Games can be structured in a lesson so that it makes it easier for children to play while learning. In addition to learning while playing, students can also develop mentally and physically, because playing is a process of playing and developing high spirituality. Data were collected, namely two physical education learning experts, small group trials of 10 participants and large group trials of 30 participants, and data obtained from questionnaires. The development of athletic learning with games is more emphasized on the actual basic motions of athletics but learning can be used as an athletic learning medium.*

Keywords: *Learning, Athletics Learning*

PENDAHULUAN

Permainan sangat disenangi oleh peserta didik usia sekolah dasar akan tetapi sangat disayang kan jika peserta didik pada masa kini tidak mengetahui permainan yang pernah ada dan kemudian terlupakan karna minim nya orang-orang berpikir mengembangkan permainan untuk melestarikan permainan tradisional. Menurut Fransazeli Makorohim, Soegiyanto, Taufiq Hidayah, Setya Rahayu (2021) Dalam permainan tradisional, setiap aktivitas yang dilakukan dapat menjadi kegiatan olahraga bagi tubuh. Permainan tersebut agar menjadi lestari dapat di dijadikan sebuah kompetisi maupun acara pada hari nasional seperti memperingati hari kemerdekaan dan dapat juga di sisipkan dalam sebuah pembelajaran pendidikan jasmani yang lebih banyak melibatkan aktivitas fisik melalui permainan dalam pembelajaran. Menurut Utomo dan murniyanti (2019) melalui aktivitas bermain, berbagai pekerjaannya terwujud.

Permainan sudah seharusnya dapat dijadikan pembelajaran sehingga dapat diketahui oleh anak-anak yang dapat membangkitkan daya pikir dan gerak

motorik anak sehingga lebih aktif serta jiwa sosial anak yang dapat berkembang bermain dengan teman sebaya. Menurut Ari Wibowo Kurniawan (2019) Permainan adalah aktiviats fisik di dunia sosial bersama teman – teman sebaya nya melakukan aktifitas fisik. Permainan adalah suatu aktifitas gerak fisik yang bersifat bersenang-senang namun memiliki atrura tersendiri yang bisa dijadikan dalam metode sebuah pembelajaran. Menurut Widodo (2014) aktivitas fisik maupun jasmani sangat penting bagi tumbuh kembang peserta didik, tetapi masih banyak anak yang kurang bergerak

Atletik mungkin olah raga yang seharusnya dikuasi oleh anak, namun fakta menunjukkan bahwa anak-anak kurang tertarik dan tidak antusias dengan olah raga atletik, sedanakan atletik wajib diberikan kepada siswa. Menurut Zikrur Rahmat (2015) Atletik dikatakan sebagai ibu dari segala cabang olahraga karena mengandung berbagai unsur gerakan sehari-hari. Sedangkan menurut Eddy Purnomo dan Dapan (2017) Atletik merupakan kegiatan fisik atau jasmani yang terdiri dari gerakan-gerakan dasar yang dinamis dan harmonis, yaitu, jalan, lari, lompat, dan lempar. Sedangkan menurut

Samsudin (2019) Permainan atletik terbentuk dari antara kombinasi kegembiraan dalam bermain dan subyek yang dihadapi.

Pembelajaran yang lebih mengedepankan kepelatihan dapat membosankan atau kurang menarik, menguras tenaga sehingga anak didik tidak antusias dengan pelajaran atletik, mereka akan jenuh dan menghindari dari kegiatan atletik. Menurut Helmiati (2012) Pembelajaran diartikan sebagai proses membelajarkan siswa atau membuat siswa belajar (make student learn). tletik dibuat menaraik seperti permainan menurut berlangsungnya aktivitas bermain khususnya pada anak-anak, tidak hanya terjadi pada olahraga permainan saja. Menurut Yoyo Bahagia (2005) Berlangsungnya aktivitas bermain khususnya pada anak-anak, tidak hanya terjadi pada olahraga permainan saja. Menurut Ahdar Djameluddin dan Wardana (2019) Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Kegiatan aktifitas fisik merupakan pembelajaran yang lebih pada kegiatan fisik yang membatu peredaran darah lancar dan refrees bagi peserta didik setelah mengikuti pelajaran yang berllau maupun yang akan dilakakukan setelahnya.dengan aktifitas fisik maka peserta didik akan menjadi ceria dan aktif.

Kegiatan beratletik dapat mengakibatkan kecilnya manfaat yang bisa diperoleh dari aktivitas jasmani yang diberikan sepanjang pengajaran berlangsung. menurut Samsudin (2019) Permainan atletik bukanlah satu sistem yang tertutup, ia adalah bagian dari suatu pelajaran. Keseluruhan pribadi anak akan bereaksi terhadap situasi tertentu yang dihadapinya Pembelajaran yang harus menyesuaikan dengan karakteristik kemampuan dan perkembangan anak. untuk menyesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan anak-anak Sekolah Dasar, maka atletik harus dikembangkan pada aspek permainan, karena ini

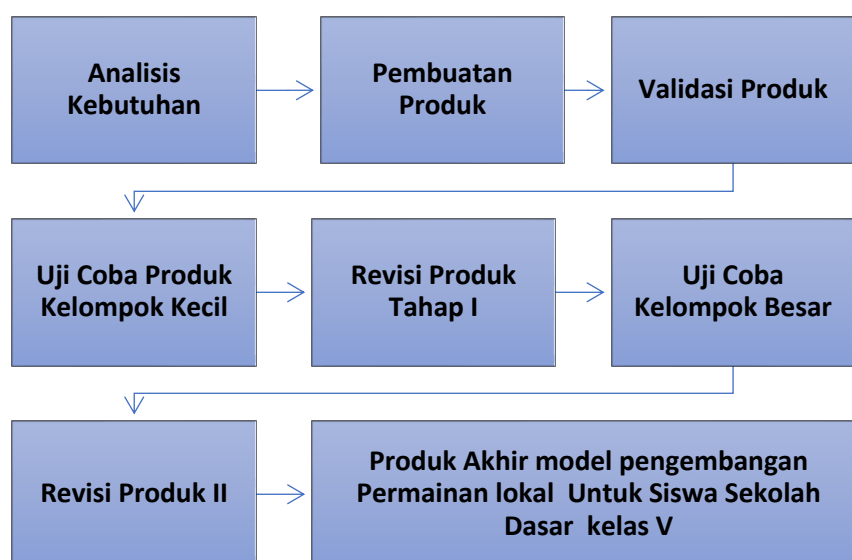
merupakan bagian dari kehidupan anak. Menurut Tika Musiandi , Bangkit Seandi Taroreh (2020) Pembelajaran atletik di sekolah dasar akan lebih menarik dan menyenangkan jika dilakukan melalui pendekatan permainan. Terutama bagi anak yang kurang berbakat, atletik disajikan dalam bentuk permainan menjadi kegiatan yang menarik.

Menurut Zulpikar Ilham (2017) Gerak dasar Atletik yang meliputi gerak jalan, lari, lempar dan lompat adalah cabang olahraga yang paling tua di dunia, yang masing-masing nomor tersebut memiliki teknik dasar. Agar sejak awal unsur-unsur gerak dasar atletik dapat diperkenalkan kepada anak secara menarik dan menyenangkan. Materinya dipilih sesederhana mungkin disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan anak. Kemudian dikemas dalam bentuk permainan sederhana, mudah dilaksanakan karena gerakannya dipilih yang sesederhana mungkin, Keegiatannya didominasi oleh pendekatan eksplorasi dalam suasana kegembiraan dan diperkuat oleh pemenuhan dorongan berkompetisi sesuai dengan tingkat perkembangan anak, baik yang menyangkut perkembangan kognitif, emosional maupun perkembangan gerakannya.

METODE PENELITIAN

Prosedur penelitian ini menggunakan prosedur pengembangan Borg and Gall. Dalam pengembangan ini penelitian tidak memakai seluruhnya langkah dari model ini, tetapi hanya memakai 7 langkah atau tujuh tahap dari model pelestarian Borg and Gall yaitu (1) analisis kebutuhan yang terdiri observasi, literature, wawancara, koisioner, (2) pembuatan produk yang terdiri dari, persiapan penyusunan materi, intruksional, buku dan alat evaluasi, (3) validasi produk yang terdiri dari ahli media, ahli pembelajaran, (4) ujicoba kelompok kecil dengan menggunakan subyek 6-12, data wawancara, observasi, dan koisioner dikumpulkan dan dianalisis, (5) revisi produk tahap I, (6) ujicoba kelompok besar dengan menggunakan subyek 30-100. Data

kuantitatif dalam penampilan subyek sebelum dan sesudah tes dikumpulkan. Hasilnya dievaluasi dengan memperhatikan



Gambar 3.1 bagan prosedur pengembangan model pembelajaran untuk Sekolah Dasar siswa kelas V.

Teknik Analisis Data.

Pengolahan data salah satu yang penting dalam kegiatan penelitian pelestarian untuk mengkaji tingkat keterpakaian yang diteliti. Teknik yang digunakan dalam pengembangan ini adalah teknik analisis data analisis deskripti persentase digunakan untuk mengolah data dari hasil penyebaran angket kepada, ahli pembelajaran, ahli pembelajaran dan siswa sekolah dasar Sekolah Dasar.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan cara: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

- a. Rumus untuk pengolahan data persubyek ujicoba Sudjana dalam Mulyo Irawan (2013:16)

$$P = \frac{x}{xi} x 100\%$$

Keterangan

P = Persentase hasil keseluruhan evaluasi subyek uji coba

X = Jumlah jawaban skor oleh subyek uji coba

Xi = Jumlah jawaban maksimal dalam aspek penilaian oleh subyek uji coba

100% = Konstanta

Rumus untuk mengolah data secara keseluruhan subyek uji coba Arikunto dalam Mulyo Irawan (2013:16)

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} x 100$$

Keterangan

P = Persentase hasil keseluruhan evaluasi subyek uji coba

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan jawaban subyek uji coba dalam keseluruhan aspek penilaian

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan skor maksimal subyek uji coba dalam keseluruhan aspek penilaian

100% = Konstanta

klarifikasi presentase

No	Presentase	Klarifikasi	Makna
1	0% - 20%	Tidak Baik	Dibuang
2	20,1 - 40,0%	Kurang Baik	Diperbaiki
3	40,1 – 70,0%	Cukup	Digunakan (bersyarat)
4	70,1 – 90,0%	Baik	Digunakan
5	90,1 - 100%	Sangat Baik	Digunakan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada hasil pengembangan akan disajikan data tentang (1) analisis kebutuhan, (2) ahli pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga (3) ahli/guru pembelajaran pendidikan jasmni sekolah dasar, (4) siswa kelas V semester 1.

Penelitian untuk mendapatkan uji coba tahap I dan tahap II model pembelajaran atletik, peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa angket. Untuk data evaluasi menggunakan intrumen dalam bentuk angket ditujukan pada 2 ahli yaitu 1 ahli pembelajaran gerak atletik 1 ahli pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga. Uji coba, angket ditunjukkan kepada kelompok kecil sebanyak 10 orang siswa dan untuk kelompok besar sebanyak 30 orang siswa.

Data hasil analisis kebutuhan, data evaluasi dari dari 1 orang ahli pembelajaran gerak atletik dan 1 orang ahli pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga, uji coba tahap I (kelompok kecil) maupun tahap II (kelompok besar).

Hasil observasi pembelajaran atletik komponen dari hasil pengamatan diperoleh: 91 % siswa senang pembelajaran atletik, 70% pelajaran atletik disajikan dalam 1 semester, 50% siswa menyatakan materi atletik diberikan dengan permainan, 69% siswa senang melakukan pelajaran atletik dengan permainan, 91% siswa setuju variasi

permainan dalam pembelajaran atletik, Hasil kuesioner menyatakan 79% siswa menyatakan pelajaran atletik tidak menggunakan pembelajaran dengan permainan, guru dalam menyajikan pelajaran belum ada variasi pembelajaran dengan permainan, Perlunya pengembangan dalam menyajidakan pembelajaran atletik

Evaluasi ahli atletik : Dengan jumlah instrumen 50 butir : komponen dari evaluasi ahli atletik yang layak untuk digunakan diperoleh presentase 72,72 %, Dari aspek peraturan permainan agar tidak terlalu sulit dan dapat dipersingkat atau diperjelas lagi, Dari ahli pembelajaran diperoleh perentase 73,5 %, Model permainan satu sebaiknya dibuat lebih mengarah kepada pembelajaran lari dan lompat, Menambahkan permainan pada setiap permainan yang lebih memunculkan unsur atletik, Judul pada cover ditunjukkan pada pokok pembahasan agar lebih tepat

Berdasarkan data dari tinjauan ahli dan ujicoba lapangan, dan pengamatan dilakukan, terdapat beberapa revisi terhadap produk yang dikembangkan, melalui tahap-tahap diantaranya sebagaiberikut: Mengajukan produk awal berupa produk awal dengan membuat desain bentuk permainan pembelajaran mulai dari permainan, model permainan, peraturan permainan dan draf dari materi yang akan di masukkan dalam model pembelajaran dan sekaligus membuat disain bagian dalam model pembelajaran. Setelah semuanya terpenuhi maka produk awal di ujikan ke ahli, setelah diperbaiki diujikan kembali ke ahli, dari ahli ke revisi produk, setelah revisi produk di uji cobakan ke siswa setelah semuanya terpenuhi menjadi suatu model pengembangan pembelajaran gerak dasar atletik. Seperti merevisi peraturan permainan, bentuk permainan lebih mnegarahkan kepada dasar atletik tampilan gambar permainan pada pembelajaran, bentuk gerak dasar pembelajaran atletik dan

peraturan arah permainan masih belum bisa dipahami oleh pembaca.

Dari hasil revisi ahli pembelajaran pendidikan jasmani dan ahli pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar maka terdapat beberapa yang harus direvisi sebagai berikut:

- a. berdasarkan saran ahli/guru pendidikan jasmani dan olah raga peraturan dibuat dengan semudah mungkin agar peserta didik dapat mengerti dengan jalan nya permainan yang akan mereka lakukan
- b. merevisi permainan IV agar peraturan dikemas lebih sederhana, sehingga permainan dapat berjalan dengan baik
- c. merevisi atas mencantumkan kurikulum yang digunakan pada sekolah yang digunakan
- d. Merevisi permainan VI agar lebih mendekati materi gerak lompat agar lebih sesuai untuk pengajaran materi lompat pada pembelajaran atletik.

Kemudian setelah produk diperbaiki kemudian di ujicobakan kesiswa, ujicoba tahap pertama (kelompok kecil) dengan n-10 Maka, terdapat beberapa komponen yang harus diperbaiki yaitu:

- a. permainan yang akan melompat ke ban maka diberi tanda atau garis agar peserta didik dapat mengambil ancang-ancang ketika akan melompat pada sasaran
- b. tidak menggunakan benang dalam permainan yang tidak ada fungsinya

Seperti mengikat pada lengan sebagai pembeda kelompok lain nya.

Dari hasil revisi yang diperoleh produk akhir berupa buku pengembangan model pembelajaran lari dan lompat melalui permainan untuk sekolah dasar kelas V. Adapun sistematika produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Setiap permainan yang disajikan dengan permainan yang dikemas untuk gerak dasar atletik ditambah dengan permainan

yang berbentuk kepada pergerakan atletik yang sebenarnya pada permainan

- b. Gambar dibuat lebih terang agar bisa dilihat oleh pembaca dan mempermudah pembaca untuk memahami apa yang dimaksudkan
- c. Warna pada tampilan gambar yang akan di sajikan lebih menarik serta karakteristik permainan setiap permainan menyajikan variasi permainan tujuan ini adalah agar siswa senang dan lebih semangat mengikuti materi permainan dalam proses pembelajaran lari dan lompat pada gerak dasar atletik.

Setelah melakukan revisi sesuai ketentuan di atas, masih terdapat kelemahan pada produk revisi. Beberapa kelemahan produk yang di kembangkan antar lain:

- a. Masih memerlukan evaluasi dan ujicoba pada subyek yang lebih besar atau lebih luas.
- b. Masih perlu penelitian lebih lanjut mengenai keefektipan produk yang dikembangkan.

Selain terdapat kelemahan-kelemahan produk ini juga mempunyai kelebihan:

Produk berupa buku panduan pembelajaran gerak dasar yang lebih kepada gerak dasar lari dan lompat ini telah melalui evaluasi ahli, banyak saran dan masukan untuk perbaikan produk dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Produk ini bermamfaat sebagai media mengajar dan belajar dalam pembelajaran gerak dasar atletik lari dan lompat pada atletik di jenjang Sekolah Dasar.

Pengembangan Produk

Pengembangan produk dilakukan dengan evaluasi ahli yang merupakan guru pendidikan jasmani. Evaluasi ahli terhadap produk tersebut terdiri dari dua sunjek yaitu 2 ahli. berdasarkan data, maka dapat diketahui dari keseluruhan hasil evaluasi memperoleh criteria “baik” sehingga pengembangan permainan atletik dapat digunakan untuk

siswa kelas V SDN 05 Suruh Tembawang dan SDN 04 Punti Tapau.

Uji Coba Lapangan

Kegiatan uji coba dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 10 subjek penelitian. hasil data uji coba kelompok kecil diperoleh Dari evaluasi tahap 1 diperoleh perentase 93% sehingga pengembangan model pembelajaran atletik melalui permainan dapat digunakan di SDN 05 Suruh Tembawang dengan criteria “sangat baik” sehingga dapat dilanjutkan ke uji coba kelompok besar tersebut dilakukan oleh 30 subjek penelitian. hasil analisis ujicoba kelompok besar Dari evaluasi tahap 1 diperoleh perentase 81,03% dengan ketenrangan criteria “baik” sehingga pengembangan pembelajaran atletik melalui permainan ini dapat digunakan di SDN 04 Punti Tapau ke. Entikong Kab. Sanggau dapat digunakan.

Revisi Produk

Pada hasil pengemabangan akan disajikan data tentang (1) analisis kebutuhan, (2) ahli pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga (3) ahli/guru pembelajaran pendidikan jasmni sekolah dasar, (4) siswa kelas V.

Penelitian untuk mendapatkan uji coba tahap I dan tahap II model pembelajaran atletik, peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa angket. Untuk data evaluasi menggunakan intrumen dalam bentuk angket ditujukan pada 2 ahli yaitu 1 ahli pembelajaran gerak atletik 1 ahli pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga. Uji coba, angket ditunjukkan kepada kelompok kecil sebanyak 10 orng siswa dan untuk kelompok besar sebanyak 30 orang siswa.

Table 4.1 berikut akan menyajikan data hasil analisis kebutuhan, data evaluasi dari dari 1 orang ahli pembelajaran gerak atletik dan 1 orang ahli pembelajaran pendidikan jasmani

kesehatan dan olahraga, uji coba tahap I (kelompok kecil) maupun tahap II (kelompok besar).

Berdasarkan data dari tinjauan ahli dan ujicoba lapangan, danpengamatan dilakukan, terdapat beberapa revisi terhadap produk yang dikembangkan, melalui tahap-tahap diantaranya sebagaiberikut:

Mengajukan produk awal berupa produk awal dengan membuat desain bentuk permainan pembelajaran mulai dari permainan, model permainan, peraturan permainan dan draf dari materi yang akan di masukkan dalam model pembelajaran dan sekaligus membuat disain bagian dalam model pembelajaran. Setelah semuanya terpenuhi maka produk awal di ujikan ke ahli, setelah diperbaiki diujikan kembali ke ahli, dari ahli ke revisi produk, setelah revisi produk di uji cobakan ke siswa setelah semuanya terpenuhi menjadi suatu model pengembangan pembelajaran gerak dasar atletik. Seperti merevisi peraturan permainan, bentuk permainan lebih mnegarahkan kepada dasar atletik tampilan gambar permainan pada pembelajaran, bentuk gerak dasar pembelajaran atletik dan peraturan arah permainan masih belum

Dari hasil revisi ahli pembelajaran pendidikan jasmni dan ahli pembelajaran pendidikan jasmnai sekolah dasar maka terdapat beberapa yang harus direvisi sebagai berikut:

- a. berdasarkan saran ahli/guru pendidikan jasmni dan olah raga peraturan dibuat dengan semudah mungkin agar pesrta didik dapat mengerti dengan jalan nya permainan yang akan mereka lakukan
- b. merevisi permainan IV agar peraturan dikemas lebih sederhana, sehingga permainan dapat berjalan dengan baik
- c. merevisi atas mencantumkan kurikulum yang digunakan pada sekolah yang digunakan

d. Merevisi permainan VI agar lebih mendekati materi gerak lompat agar lebih sesuai untuk pengajaran materi lompat pada pembelajaran atletik.

Kemudian setelah produk diperbaiki kemudian di ujicobakan kesiswa, ujicoba tahap pertama (kelompok kecil) dengan n-10 Maka, terdapat beberapa komponen yang harus diperbaiki yaitu:

- a. permainan yang akan melompat ke ban maka diberi tanda atau garis agar peserta didik dapat mengambil ancang-ancang ketika akan melompat pada sasaran
- b. tidak menggunakan benang dalam permainan yang tidak ada fungsinya seperti mengikat pada lengan sebagai pembeda kelompok lain naya.

Dari hasil revisi yang diperoleh produk akhir berupa buku pengembangan model pembelajaran lari dan lompat melalui permainan untuk sekolah dasar kelas V. Adapun sistematika produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. setiap permainan yang disajikan dengan permainan yang dikemas untuk gerak dasar atletik ditambah dengan permainan yang berbentuk kepada pergerakan atletik yang sebenarnya pada permainan
- b. warna pada pada tampilan gambar yang akan di sajikan lebih menarik serta karakteristik permainan setiap permainan menyajikan variasi permainan tujuan ini adalah agar siswa senang dan lebih semangat mengikuti materi permainan dalam proses pembelajaran lari dan lompat pada gerak dasar atletik.

Setelah melakukan revisi sesuai ketentuan di atas, masih terdapat kelemahan pada produk revisi. Beberapa kelemahan produk yang di kembangkan antar lain:

- a. Masih memerlukan evaluasi dan ujicoba pada subyek yang lebih besar atau lebih luas.

- c. Masih perlu penelitian lebih lanjut mengenai keefektipan produk yang dikembangkan.

Selain terdapat kelemahan-kelemahan produk ini juga mempunyai kelebihan:

1. Produk berupa buku panduan pembelajaran gerak dasar yang lebih kepada gerak dasar lari dan lompat ini telah melalui evaluasi ahli, banyak saran dan masukan untuk perbaikan produk dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.
2. Produk ini bermamfaat sebagai media mengajar dan belajar dalam pembelajaran gerak dasar atletik lari dan lompat pada atletik di jenjang Sekolah Dasar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pada pengembangan pembelajaran atletik yang telah dilakukan untuk sekolah dasar kelas V maka, ditemukan bahwa pembelajaran atletik yang berbentuk dan dikemas dengan permainan dibutuhkan oleh siswa dan guru berdasarkan uji coba lapangan terhadap evaluasi ahli/guru pendidikan jasmani.

Produk ini adalah berupa pengembangan permainan atletik untuk sekolah dasar. yang dapat digunakan sebagai bahan belajar oleh siswa dan guru dalam pembelajaran atletik, dalam pemanfaatan juga di pertimbangkann setuasi dan kondisi yang di sesuaikan .

Setiap siswa sebaiknya mengetahui pembelajaran atletik lari dan lompat, sehingga proses belajar mengajar lebih mudan lebih cepat yang natinnya berdampak pada proses belajar mengajar dan dalam kehidupan sehari-hari dapat berjalan dengan baik dengan memberikan beberapa saran sebagai mberikut : 1) Saran Desiminasi. Sebelum disebarluaskan sebaiknya produk ini di susun kembali menjadi lebih baik, baik itu tentang aturan permainan , maupun sarana dan prasarana yang menunjang pembelajran

atletik, Penyebaran hendaknya ditujukan pada sekolah yang menggunakan kurikulum sekolah yang sama (karakteristiknya) untuk mata pelajaran pada atletik. Agar buku panduan pengembangan atletik ini bisa digunakan oleh siswa dan guru , maka sebaiknya dicetak lebih banyak lagi, agar seluruh siswa yang berada di sekolah-sekolah yang lain dapat tertarik dan memahami tujuan dan manfaat permainan ini ; 2) Saran Pengembangan lebih lanjut ; Subyek penelitian sebaiknya dilakukan pada subyek yang lebih luas, baik itu siswa maupun sekolah yang digunakan sebagai kelompok uji coba , Dalam penyusunan dan pembuatan buku panduan bahan ajar ini hendaknya bekerja sama dengan dinas pendidikan, agar buku panduan ini lebih tepat guna dan luas pemanfaatannya khususnya dalam media pembelajaran; 3) pengembangan ini hanya tersusun sebuah produk , belum sampai pada tingkat efektifitas produk yang dikembangkan jadi untuk perkembangan lebih lanjut , efektifitas produk di teliti.

DAFTAR RUJUKAN

- Ari Wibowo Kurniawan 2019. *Olahraga dan permainan tradisional*. Wineka Media. Malang
- Ahdar Djamaluddin dan Wardana 2019. *Belajar dan pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Penerbit CV Kaaffah Learning Center Sulawesi Selatan.
- Borg, Gall 1983. *Education Research*. Ney York & London. Longman.
- Eddy Purnomo dan Dapan 2017. *dasar-dasar gerak atletik*. ALMED Grafika. Yogyakarta
- Fransazeli Makorohim, Soegiyanto, Taufiq Hidayah, Setya Rahayu 2021. *Ksistensi permainan dan olahraga tradisional di provinsi riau*. Zahira Media Publisher.
- Helmiat *model pembelajaran*. Sleman Yogyakarta. Aswaja Pressindo
- Irawan. tesis 2013. *Pengembangan model latihan smash Bulu tangkis pada atlet pelatcab malang*. IKIP Budi Utomo Malang
- Samsudin 2019. *Model pembelajaran atletik*. Universitas Negeri Jakarta.
- Tika Musiandi1 , Bangkit Seandi Taroreh, 2020 *Pengembangan Pembelajaran Atletik Melalui Pendekatan Permainan Tradisional Sumatera Selatan*. Jurnal Olympia Volume 2 (1) (2020)
- Utomo dan murniyanti 2019 *Permainan tradisional Media Stimulasi & Intervensi AUDBK (Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus*. Prodi. PJ JPOK FKIP ULM Press banjar bau KAL-SEL
- Universitas Negeri Malang, 2010. *Pedoman penulisan Karya Ilmiah skripsi, Tesis, Disertasi, Artikel, Makalah, Tugas Akhir, Laporan Penelitian*. Malang, Universitas Negeri Malang.
- Widodo *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 20, Nomor 2, Juni 2014
- YOYO BAHAGIA, 2005. *pembelajaran atletik implementasi pembelajaran nomor lari*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Pendidikan Luar Biasa. Jakarta.

Zikrur Rahmat 2015. Atletik dasar-dasar lanjutan. Program Studi PENJASKESREK STKIP Bina Bangsa Getsempena.

Zulpikar Ilham. 2017. *Hubungan antara daya ledak otot tungkai dengan hasil lompat tinggi gaya straddle siswa putra kelas x smk yps prabumulih*. Jurnal Ilmu Keolahragaan Vol. 16 (1), Januari – Juni 2017:12 -21